

## **PENERAPAN MEDIA KONKRIT DALAM PEMBELAJARAN PROYEK UNTUK MENGEMBANGKAN KOGNITIF PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI TK KELOMPOK B**

Yuli Haryati<sup>1</sup> dan Ismartoyo<sup>2</sup>  
[yuliharyati@ut.ac.id](mailto:yuliharyati@ut.ac.id), [ismartoyo@ut.ac.id](mailto:ismartoyo@ut.ac.id)  
UPBJJ-UT Semarang

### **Abstrak**

Agar tujuan yang diharapkan dapat terlaksana dan tercapai sebagaimana yang diharapkan, maka sebagai guru TK harus dapat menentukan media sebagai sumber belajar yang tepat. Media belajar yang tepat hendaklah disesuaikan dengan tema, tingkat perkembangan anak, maupun lingkungan. Untuk itu penulis melakukan pengamatan pada saat penelitian mengenai pembelajaran proyek. Penelitian tersebut bertujuan: mengetahui manfaat media konkrit dalam pembelajaran proyek untuk mengembangkan kognitif anak dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan inovatif. Dalam pelaksanaan pembelajaran, kelas dibagi menjadi 9 kelompok, masing-masing terdiri dari 5 anak. Tugas sesuai dengan tema “Lingkunganku” yaitu dengan menanam berbagai macam sayuran, maupun tanaman obat untuk keluarga (toga). Berbagai media konkrit yang dipersiapkan adalah: macam-macam benih sayuran, serta macam-macam benih tanaman obat untuk keluarga, serta media untuk menanam, yaitu tanah dan tempat untuk menanam (*polybag*). Masing-masing kelompok ditugaskan untuk menanam dua jenis tanaman dalam *polybag* yang diberi nama tanamannya, lalu dikumpulkan. Hasil penelitian siklus 1, kemudian ditindak lanjuti pada siklus 2 menunjukkan adanya perkembangan pada masing-masing kelompok. Hal ini terlihat bahwa 7 kelompok (77,7%) sudah dapat menanam 2 macam dengan nama benar, sedangkan 2 kelompok (22,3%) dapat menanam 2 macam tetapi namanya kurang tepat. Dapat penulis simpulkan dari hasil pengamatan tersebut, bahwa penerapan media konkrit yang terdiri dari berbagai macam sayuran dan toga, sangat bermanfaat untuk mengembangkan kognitif anak TK di era sekarang ini

**Kata Kunci:** Media Konkrit, Pembelajaran Proyek, Pengembangan Kognitif

### **A. PENDAHULUAN**

Pencapaian tujuan pembelajaran sebagaimana yang diharapkan dalam kurikulum, tidak akan terlepas dari peran seorang guru, sehingga guru diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta inovatif. Demikian juga yang sebaiknya dilakukan oleh guru Taman Kanak-kanak (TK), mereka harus kreatif untuk dapat membuat anak-anak tertarik dan selalu merasa senang dalam mengikuti pembelajarannya. Sebagai guru pada tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), maka sebaiknya guru TK/PAUD berusaha dapat menggali potensi yang dimiliki anak sesuai dengan tingkat perkembangannya, namun tetap mengacu pada kurikulum. Hal itu seperti yang ditulis Sujiono YN (2013), bahwa pembelajaran berdasarkan potensi dan tugas

perkembangan harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki anak..

Terkait dengan pencapaian kompetensi, maka penulis melakukan pengamatan pada saat melakukan penelitian di TK kelompok B mengenai pembelajaran proyek, dimana anak-anak kelihatan senang, secara tidak langsung dapat menunjukkan potensi masing-masing yang mereka miliki. Dari pembelajaran proyek yang diterapkan pada saat itu, selain anak kreatif, juga kognitifnya berkembang dengan baik, hal ini nampak yang dilakukan anak-anak dengan cepat dapat menemukan solusi untuk menyelesaikan tugas yang harus mereka selesaikan. Terkait dengan berbagai pengembangan kurikulum yang sedang berjalan saat ini, maka pembelajaran sebaiknya dirancang dan diharapkan dapat memaksimalkan interaksi pembelajaran sehingga dapat menghasilkan suatu perubahan perilaku anak yang sangat potensial. Program pembelajaran yang paling utama bagi anak TK/PAUD yang utama adalah bermain hal ini seperti yang dituliskan oleh Albrecht dan Miller (2000) dalam Sujiono YN (2013).

Diharapkan oleh Albrecht dan Miller bahwa dalam program pembelajaran bagi anak usia dini/TK seharusnya serasi dengan aktivitas bermain yang mengutamakan adanya kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreaitivitas, sedangkan orang dewasa seharusnya lebih berperan sebagai fasilitator saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan maka guru harus dapat menentukan model pembelajaran, alat peraga maupun media yang tepat, sehingga anak-anak akan termotivasi dengan senang untuk mengikuti materi pelajaran yang akan disampaikan guru. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Republik Indonesia No 58 tahun 2009 tentang Standar PAUD. Dalam Permendiknas ini dimaksudkan agar pembelajaran di PAUD tidak cenderung pada yang sifatnya akademik saja yaitu yang menekankan keberhasilan belajar pada penguasaan aspek pengetahuan dan keterampilan tertentu saja.

Sebagai guru TK/PAUD diharapkan dapat menciptakan situasi yang menyenangkan dengan menghadirkan lingkungan belajar yang menarik sehingga anak merasa senang dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.. M. Solehudin dan Syaripah (2009) juga menuliskan bahwa proses pembelajaran menekankan pada pengalaman langsung (*hands on experience*) dimana anak diberi kesempatan untuk memecahkan masalah-masalah yang mereka temukan, dan masalah-masalah tersebut masih terkait dengan konteks kehidupannya.. Pada dasarnya anak diberikan kesempatan untuk bereksperimen, bereksplorasi dan menemukan sesuatu dari pengalamannya. Melalui pengalaman-pengalaman seperti itu, maka anak membangun pemahaman dan menciptakan konsep-konsep sesuai dengan rentang perkembangan intelektualnya mereka masing-masing.. Agar tercipta pengalaman belajar anak yang bermakna, maka sebaiknya guru selalu memperhatikan minat dan prakarsa dari anak-anak tersebut.

Sangat diharapkan agar guru pada pendidikan anak usia dini selalu aktif untuk meningkatkan pengetahuannya, baik melalui pelatihan-pelatihan, maupun melalui berbagai media yang ada, seperti internet, dan sebagainya. Dari berbagai pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh guru, diharapkan guru dapat menerapkan metode, pendekatan, maupun media pembelajaran yang belum diterapkan selama ini. Melalui

berbagai inovasi yang dilakukan guru, maka diharapkan pembelajarannya menjadi lebih baik dan meningkat, sehingga akan tercipta pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan bermakna.. Oleh karena itu melalui pengamatan pada saat melakukan penelitian penerapan pembelajaran proyek yang menggunakan media konkret, sehingga penulis merasa tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai media konkret tersebut.

Media konkret seperti yang ditulis dalam [trianggono.blogspot.co.id/2014](http://trianggono.blogspot.co.id/2014) merupakan alat bantu yang paling mudah penggunaannya, karena tidak perlu membuat persiapan selain land=gsung menggunakannya. Jadi yang dimaksud dengan benda nyata (konkret) sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau obyek yang sebenarnya/asli dan tidak mengalami perubahan berarti. Terkait dengan itu, maka media konkret banyak digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperkenalkan sesuatu yang baru. Media konkret ini mampu memberikan arti nyata mengenai hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak saja, maka media ini sesuai digunakan dalam pembelajaran di TK/PAUD. Melalui media konkret ini anak-anak TK/PAUD dapat mengalami langsung dari yang sebelumnya hanya dapat digambarkan/diangan-angan saja

Menurut Mulyani Sumantri (2004) dalam [trianggono.blogspot.co.id](http://trianggono.blogspot.co.id) (2014) bahwa media konkret secara umum berfungsi sebagai: (a) Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif; (b) bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar; (c) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dan konsep yang abstrak, sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme; (d) Mengembangkan motivasi belajar anak didik; (e) Mempertinggi mutu pembelajaran. Adapun keuntungan penggunaan media konkret dalam pembelajaran yaitu: (a) Membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual; (b) Meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran; (c) Memberikan pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri untuk belajar; (d) Dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan; (e) Menyediakan pengalaman yang tidak mudah didapat melalui materi lain dan menjadikan proses belajar mendalam dan beragam. Namun di sisi lain ada keterbatasan media konkret yaitu adanya kemungkinan siswa mempunyai interpretasi yang berbeda terhadap obyek yang mereka pelajari.

Media konkret yang penulis amati digunakan pada saat diterapkan pembelajaran proyek yang dilaksanakan di TK kelompok B. Pembelajaran proyek seperti yang dikemukakan Kilpatrick dalam YN Sujiono (2013) merupakan salah satu model pembelajaran yang dinamis serta bersifat fleksibel yang sangat membantu anak memahami berbagai pengetahuan secara logis, konkret dan aktif. Pembelajaran proyek dari Kilpatrick ini sebenarnya merupakan penerapan serta penjabaran dari pemikiran Dewey tentang *learning by doing* yang berarti bahwa proses belajar diperoleh melalui aktivitas atau kegiatan yang dilakukan sendiri atau berkelompok. Jadi pembelajaran atau kegiatan proyek akan memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan eksplorasi pada lingkungan di sekitar anak dengan menggunakan lingkungan sebagai proyek belajar anak. Kegiatan ini sebetulnya dapat juga disebut dengan *Experiential Learning (EL)*, hal ini menurut Claxton masih dalam YN Sujiono bahwa *EL* adalah proses belajar dimana subyek melakukan sesuatu, bukan sekedar memikirkan sesuatu.

Model pembelajaran proyek dari Dewey ini berarti bahwa proses belajar diperoleh melalui aktivitas atau kegiatan yang dilakukan sendiri atau berkelompok, dengan pengertian yaitu bagaimana anak melakukan pekerjaan sesuai dengan langkah dan rangkaian tingkah laku tertentu seperti yang ditulis Christianti M (2011). Oleh sebab itu penerapan pembelajaran proyek diharapkan dapat memberi pembaharuan dalam pendidikan anak usia dini yang selama ini masih menekankan pada kegiatan belajar yang berpusat pada guru. Hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran proyek memusatkan anak sebagai subjek pembelajaran, memberi peluang pada anak untuk belajar dan memahami sesuatu dengan cara belajarnya sendiri, mengutamakan perbedaan irama perkembangan pada masing-masing anak dan dalam proses pembelajarannya, guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator untuk anak.

Berbagai macam tujuan pendekatan proyek menurut Katz dan Chard yang dikutip Christianti M (2011) yaitu: (1) memperoleh pengetahuan dan keterampilan; (2) meningkatkan kompetensi sosial; (3) mengembangkan disposisi atau karakter, dan (4) mengembangkan perasaan. Pada penelitian yang ini pembelajaran/pengembangan melebur menjadi satu yang menunjukkan adanya keterkaitan dalam bidang studi lain dan membentuk satu kesatuan yang utuh. Pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengintegrasikan aspek pengembangan, baik kognitif, keterampilan, jasmani, motorik kasar, dan motorik halus. Pengembangan dalam pembelajaran di TK kelompok B yang penulis amati kaitannya dengan penulisan makalah ini adalah pengembangan kognitif. Dari penerapan media konkret dalam pembelajaran proyek diharapkan aspek kognitif anak akan berkembang lebih baik lagi seperti yang diharapkn

YN Sujiono (2014) menuliskan bahwa pengertian dari perkembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Proses perkembangan kognitif membuat anak mampu mengingat, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (*meaningful*). Oleh sebab itu tingkah laku kognitif melibatkan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah baru serta bersifat otomatis dan kecepatan dalam menemukan solusi-solusi baru pada proses yang rutin. Maka pendidikan seharusnya membantu anak untuk menemukan harta kreativitas yang tersembunyi dalam dirinya, dan membuat dia sungguh-sungguh mampu menyatakan dan memunculkan kreativitas itu.

Bruner dalam YN Sujiono (2014) mengemukakan bahwa teori kognitif adalah segala ilmu dapat diajarkan pada semua anak dari berbagai usia asal materinya benar-benar sesuai, demikian juga masih dari sumber yang sama Vygotsky mengartikan bahwa pengetahuan dan perkembangan kognitif individu berasal dari sumber-sumber sosial diluar dirinya. Selain itu penting sekali peran aktif seseorang dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Pengembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya. Melalui pengetahuan yang diperolehnya, anak akan melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Oleh karena itu bagi seorang guru, khususnya guru TK/PAUD diharapkan mampu merancang media pembelajaran yang efektif, efisien, menarik dan sesuai dengan

tema maupun materi pada saat itu, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkualitas. Hal ini sering tidak dilakukan, karena guru TK/PAUD cenderung memberikan tugas pada anak-anak untuk mengerjakan lembar tugas yang sudah ada, Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut, maka penulis pada dasarnya ingin mengetahui “Apakah media konkret yang digunakan Dalam Pembelajaran Proyek Dapat Mengembangkan Kognitif Pada Anak TK/PAUD”?

## **B. METODOLOGI**

Untuk mendapatkan data yang diinginkan seperti di atas adalah melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di TK khususnya Kelompok B. Untuk TK kelompok B ini terdiri dari anak-anak yang sebentar lagi akan memasuki bangku Sekolah Dasar. PTK (*Classroom Action Research*) yaitu satu kegiatan penelitian yang dilaksanakan dikelas. Menurut Carr dan Kemmis (IGAK Wardhani, 2010) bahwa penelitian tindakan merupakan penelitian dalam bidang sosial, yang menggunakan refleksi diri sebagai metode utama, dilakukan oleh orang yang terlibat didalamnya serta bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam berbagai aspek. Penelitian ini dilakukan dalam konteks peningkatan proses pembelajaran (di TK proses pengembangan) dikelas, maka menurut Oja dan Smulyan (Suyanto, 1997) disebut “Simultan terintegrasi”.

Penelitian ini dilakukan karena adanya berbagai permasalahan yang dialami oleh guru-guru TK dilapangan pada pelaksanaan pengembangan, khususnya pada pengembangan kognitif. Adapun permasalahan dialami dan dikemukakan oleh guru tersebut, khususnya mengenai pembelajaran yang dirasakan guru masih kurang berkembang dan bervariasi. Mengingat hal ini sangat penting untuk kemajuan pendidikan di TK/PAUD, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian melalui “PTK”, yaitu satu kegiatan penelitian yang dilaksanakan dikelas. Menurut Carr dan Kemmis (IGAK Wardhani, 2010) bahwa penelitian tindakan merupakan penelitian dalam bidang sosial, yang menggunakan refleksi diri sebagai metode utama, dilakukan oleh orang yang terlibat didalamnya serta bertujuan untuk melakukan perbaikan atau akan meningkatkan berbagai aspek dalam pembelajarannya.

Penelitian ini dilakukan dalam konteks peningkatan proses pembelajaran (di TK proses pengembangan) dikelas, maka menurut Oja dan Smulyan (Suyanto, 1997) disebut “Simultan terintegrasi”. Adapun cirinya dari bentuk PTK ini adalah penulis/peneliti sebagai pencetus gagasan/ide dan innovator atas persoalan yang terjadi dikelas dan guru kelas dilibatkan dalam proses penelitian terutama aspek aksi-refleksi pada pelaksanaan tindakan. Terkait studi, adanya ide utama tentang pengembangan kognitif dan penerapan pendekatan proyek yang menuntut keterampilan dan kreativitas anak, maka perlu dirancang perencanaan pada siklus pertama yang secermat mungkin. Perencanaan tersebut harus memperhatikan serta mempertimbangkan berbagai hal, yang terdiri: (1) Kesesuaian kurikulum yang sedang berjalan khususnya terhadap tema dan RKM (Rencana Kegiatan Mingguan). (2) kemampuan dasar yang sudah dimiliki rata-rata anak, (3) kebutuhan media yang terdiri dari berbagai benda konkret, (4) persiapan tempat pembelajaran di kelas dan di luar kelas. Utamanya dalam pembelajaran diperlukan beberapa kegiatan yang tidak hanya satu jenis agar tujuan pengembangan kognitif yang diharapkan tercapai dengan baik.

Pelaksanaan program seperti di atas, sebagaimana yang dikemukakan Elliot (<http://ptk-untukguru.blogspot.com>) bahwa secara rinci (1) dalam setiap siklus dimungkinkan terdiri dari beberapa aksi yaitu antara tiga, lima aksi (tindakan). Sementara itu, setiap aksi kemungkinan terdiri dari beberapa langkah (step), yang terealisasi dalam bentuk kegiatan belajar-mengajar, (2) Ide dasarnya setiap siklus sama, dimulai dari penemuan masalah kemudian dirancang tindakan tertentu yang dianggap mampu memecahkan masalah tersebut, lalu diimplementasikan, dimonitor, dan selanjutnya dilakukan tindakan berikutnya jika dianggap masih kurang/sangat diperlukan. Sebagai dasar dilakukannya tindakan berikutnya, karena guru merasa bahwa pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan berdasarkan refleksi sebelumnya belum sebagaimana yang diharapkan.

Pada hakikatnya bahwa PTK yang dilaksanakan ini menggunakan prosedur kerja dari Elliot yaitu meliputi perencanaan - tindakan - pengamatan - refleksi dan perencanaan perbaikan tindakan dalam siklus ulang jika masih diperlukan. Adapun untuk pengumpulan data yang digunakan dalam PTK ini terdiri dari: (1) observasi (pengamatan); (2) wawancara; (3) foto; (4) dokumen (nilai dari masing-masing anak/kelompok dari setiap kegiatan yang dilakukan). Pengumpulan data utama melalui pengamatan digunakan 3 lembar pengamatan yaitu (1) Lembar wawancara dengan anak/kelompok (TABEL 1), (2) Lembar pengamatan pengetahuan dan keterampilan anak (TABEL 2) dan (3) Lembar pengamatan kreativitas anak (TABEL 3). Refleksi TABEL 1 dan 2 digunakan untuk justifikasi tentang pengembangan kognitif anak, sedangkan lembar (3) digunakan untuk justifikasi tentang pengembangan kreativitas anak/kelompok.

Untuk lebih jelasnya penggunaan dari lembar pengamatan dalam pengumpulan data yang diperlukan sebagai berikut:

**Tabel 1: Lembar Penilaian Sikap Anak/Kelompok**

No	Nama	Aspek yang Dinilai								Jml skor
		SIKAP								
		Indikator 1				Indikator 2				
		BB	MB	BSB	M	BB	MB	BSB	M	
	(skor mak)	1	2	3	4	1	2	3	4	8

KETERANGAN : Indikator 1 dan 2 disesuaikan target proyek

BB (Belum Berkembang); MB (Mulai Berkembang); BSH (Berkembang Sesuai Harapan); M (Membudaya)

**Tabel 2 : Lembar Pengamatan Pengetahuan Dan Keterampilan Anak**

No	Nama	Aspek yang Dinilai												Jml skor
		Pengetahuan dan Keterampilan												
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				
		BB	MB	BSB	M	BB	MB	BSB	M	BB	MB	BSB	M	
	(skor mak)	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	12



KETERANGAN : Indikator 1,2, dan 3 disesuaikan target proyek  
BB (Belum Berkembang); MB (Mulai Berkembang); BSH (Berkembang Sesuai Harapan); M (Membudaya)

**TABEL 3: Lembar Pengamatan Kreativitas Anak**

No	Nama	Aspek yang Dinilai												Jml skor
		KREATIVITAS												
		Kelancaran			Keluwasan			Keaslian			Penampilan			
	(skor mak)	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	9

Keterangan : 1. Kelancaran (Fluency): Lancar dalam mengerjakan tug  
2. Keluwesan(Flexibility): Bisa menggunakan media yang  
3. Keaslian (Originality) : Mengerjakan sendiri  
4. Penampilan (Performans): Bentuk keseluruhan benda/sesuatu yang dihasilkan.

Kualitatif deskriptif sebagai analisis data dalam penelitian ini. Kaitannya dengan PTK, maka analisis data penelitian diartikan sebagai pemberian makna dengan mengidentifikasi berdasarkan acuan kriteria yang digunakan untuk menjelaskan apa yang sudah dikerjakan/dilaksanakan, atau menunjukkan bahwa perubahan / perbaikan / peningkatan telah terjadi. Menurut Suwarsih (1994) bahwa dalam mengolah dan menafsirkan data isi semua catatan atau rekaman hendaknya dilihat untuk dijadikan landasan melakukan refleksi untuk menuju kepenarikan kesimpulan apakah perubahan/perbaikan yang diinginkan telah terjadi.

Secara khusus teknik analisis data yang dipergunakan merujuk pada proses interaktif yang menyeluruh, dari Mills dan Hubermen (1992) yang meliputi: (1) reduksi data; (2) penyajian data; (3) penarikan kesimpulan/verifikasi. Analisis data dilakukan dalam satu-satuan putaran yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi dari tindakan dalam setiap tahap/siklus penelitian.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan bersama dengan teman guru di masing-masing kelas (2 kelas) dan petugas yang mendokumentasikan pelaksanaan pembelajaran pada tindakan/siklus 1 dengan tema lingkunganku yang fokusnya membuat dan menghias rumah. Adapun media yang disediakan; kardus bekas, karton (duplex), pewarna, perekat, dan alat-alat lain. Penilaian didasarkan pada tiga aspek yaitu: (1) sikap; (2) pengetahuan dan media lain (3) kreativitas. Untuk aspek (1) tentang sikap ditentukan dua indikator yakni (a) mengetahui tentang menjaga kebersihan rumah dan (b) menggunakan kata sopan pada saat anak bertanya. Untuk aspek (2) tentang pengetahuan dan keterampilan ditentukan 3 indikator yakni (a) Menunjuk dan menyebutkan tentang benda-benda yang digunakan untuk membuat rumah, (b) Dapat berdoa masuk dan keluar rumah, (c) Dapat menempel tulisan rumah. Dari hasil perolehan pelaksanaan tindakan 1

siklus 1, diperoleh rata-rata nilai = 52.95, jadi dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran dari siklus 1 belum seperti yang diharapkan.

Pengamatan pada aspek kreativitas ditentukan 4 indikator yang menunjukkan penilai aspek kreativitas yaitu (a) Kelancaran (Fluency), (b) Keluwesan (Flexybility), (c) Keaslian (Originality), dan (d) Memerinci (Elabority). Hasil analisis pengumpulan data dari tindakan 1 siklus 1 diperoleh rata-rata nilai = 65,15. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran siklus 1 sudah cukup, namun masih belum memuaskan. Dari hasil refleksi tersebut, maka dilakukan wawancara dengan guru yang mengampu di kelas, kaitannya dengan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dari wawancara tersebut maka diperoleh keterangan sebagai berikut:

1. Anak-anak belum terbiasa dengan pembelajaran proyek dan memilih media sendiri media yang disediakan.
2. Pelaksanaan pembelajaran proyek yang dilakukan di dalam kelas, memungkinkan sikap maupun keterampilan anak belum berkembang secara maksimal.
3. Pelaksanaan pembelajaran secara individu dikarenakan tugas yang dilakukan bersifat individu.
4. Penerapan sistem area kurang tepat, terutama pada prosedur kerja dari serangkaian tugas yang harus dikerjakan.

Kekurangan/kelemahan yang terjadi pada pelaksanaan siklus pertama tersebut untuk ditindak lanjuti dengan tindakan perbaikan pada siklus 2. Tindak Lanjut untuk siklus 2, ditekankan pada unsur kerja sama yaitu dengan pemberian tugas secara kelompok.

Untuk siklus 2 pembelajaran dilaksanakan secara kelompok kecil yaitu kelas dibagi menjadi 9 kelompok, masing-masing kelompok terdiri 5 anak. Tema masih sama dengan siklus 1, pembelajaran dilaksanakan di luar kelas, dimaksudkan agar anak bisa bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya, serta anak mampu mengeluarkan kreativitasnya masing-masing yang selama ini belum dimunculkan, sehingga perkembangan kognitif dari masing-masing akan lebih baik lagi. Refleksi hasil pengamatan yang meliputi: (1) aspek sikap; (2) aspek pengetahuan dan keterampilan (3) aspek kreativitas, ketiga aspek tersebut dapat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Untuk itu penekanan pada tindakan/siklus 2, masih sama dengan menerapkan media konkrit (macam-macam tanaman sayuran, macam-macam tanaman obat, tanah, pot serta polybek untuk menanam)

Dari pelaksanaan tindakan/siklus 2 untuk aspek sikap diperoleh data bahwa rata-rata nilai = 67,65. Pengamatan pada aspek pengetahuan dan diperoleh rata-rata nilai = 75,67. Sedangkan untuk aspek kreativitas anak-anak menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dengan perolehan rata-rata nilai = 80. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran dari siklus 2, cukup baik sudah menunjukkan peningkatan dari pelaksanaan tindakan/siklus 1. Apabila ditinjau dari hasil kerja kelompok, menunjukkan bahwa 7 kelompok (77,7%) sudah dapat mengerjakan tugasnya dengan baik, yaitu dapat menanam 2 macam tanaman dengan nama benar, sedangkan 2 kelompok (22,3%) dapat menanam 2 macam tanaman, tetapi namanya kurang tepat

Hasil refleksi dari pelaksanaan tindakan/siklus 2, menurut pendapat guru yang mengampu di kelas, bahwa hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan, sudah cukup dan



anak sudah mulai berkembang baik sikap, pengetahuan dan keterampilannya serta kretivitasnya, dapat dikatakan bahwa aspek kognitif anak berkembang cukup baik melalui pembelajaran proyek dengan menerapkan media konkrit. Beberapa hal dari pendapat guru tersebut sebagai berikut:

1. Anak mulai terbiasa dengan pembelajaran proyek
2. Pelaksanaan pembelajaran proyek dengan menerapkan media konkrit yang dilakukan di luar kelas, memungkinkan sikap maupun keterampilan anak berkembang lebih baik
3. Anak menjadi kreatif dengan memunculkan ide-ide baru yang sifatnya inovatif.
4. Melalui media konkrit yang diterapkan pada pembelajaran di TK/PAUD, menjadikan tingkah laku kognitif anak cepat dapat mengatasi masalah dengan menemukan solusinya dengan cepat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran dari siklus 2 sudah menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan anak-anak bekerja secara maksimal dan nampak senang, sehingga terciptalah suasana bermain sambil bekerja. Penerapan media konkrit tepat diterapkan pada pendidikan anak di usia dini, sehingga anak-anak merasa senang, dapat mengalami langsung dan bersosialisasi dengan teman maupun lingkungan sesuai dengan tema pada saat itu Lingkunganku, sehingga terciptalah prinsip “Bermain Sambil Belajar”

#### **D. KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian serta pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media konkrit dalam pembelajaran proyek sangat berperan untuk mengembangkan kognitif anak TK/PAUD dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan, sehingga tercipta suasana bermain sambil belajar dengan baik. Selain itu dapat meningkatkan kretivitas anak dalam pengembangan kognitif, maupun kerjasama diantara anak-anak dalam kelompoknya serta dengan guru dan orang lain

Berdasarkan simpulan di atas, maka disarankan sebaiknya guru memahami berbagai metode, media pembelajaran dan dapat menentukan metode maupun media pembelajaran yang sesuai dengan tema serta tingkat perkembangan anak, sehingga hasil pembelajaran sesuai tujuan yang diharapkan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

(<http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2014/05/model-pembelajaran>

Christianti M, (2011). *Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Pendekatan Proyek*:  
Majalah Dinamika

<http://ptk-untukguru.blogspot.com> diunduh 15 Februari 2015.

Huberman, Michael A. Dan Mills, Mathew, B. (1992). *Analisis data Kualitatif* (Alih bahasa Tjetjep Rohendi Rohidi). Jakarta: Universitas Terbuka

Morrison George. S, (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: PT Indeks

- Munandar Utami, (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta PT Rineka Cipta
- Solehuddin M, dkk (2009). *Pembaharuan pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono Yuliani Nurani, (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sujiono Yuliani Nurani, (2014). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suwarsih Madya, (1994). *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Depdikbud IKIP Yogyakarta.
- trianggono.blogspot.co.id/2014/06/media benda konkrret dalam pembelajaran.html
- URI: <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/14240>
- Wardhani, IGAK dan Wihardit K. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.